Sinclair ZX SPECTRUM Userclub

Clubinfo Nr. 10 (103) vom 01. Oktober 1992

Rolf Knorre - Postfach 20 01 02 - 5600 Wuppertal 2
Telefon 0202 / 55 66 89 - Telefax 0202 / 59 47 21
Stadtsparkasse Wuppertal (BLZ 33050000) Kto. 853382

Hallo Freunde,

leider ist das Info diesen Monat extrem dünn geworden. Die Mitarbeit hat in der letzten Zeit doch stark nachgelassen. Ist das der Anfang vom Ende? Am Sommer kann es jedenfalls nicht mehr liegen. Wie schon mehrfach betont, bin ich bereit, den Club so lange wie möglich weiterzuführen. Das kann ich jedoch nur, wenn möglichst viele User mitarbeiten. Ich möchte deshalb an dieser Stelle wieder einmal die eindringliche Bitte äußern, mir mehr Material zu schicken. Es liegt doch im Interesse aller Spectrum-Besitzer. In diesem Sinne, viel Spaß mit den wenigen Seiten diesen Monat.

Rolf Knorre

Sinclair ZX SPECTRUM - User Club Wuppertal

Manfred Messerschmidt, Wildtaubenweg 64, 7050 Waiblingen ☎ 07151/22387

1. Spectrum Treff in Filderstadt (nahe Stuttgart)

In Filderstadt (Bonlanden) findet am 10. Oktober um 15 Uhr ein Spectrum-USER-Treffen statt. Alle interessierte Besucher versammeln sich im Vereinsheim des Radsportvereins in Bonlanden.

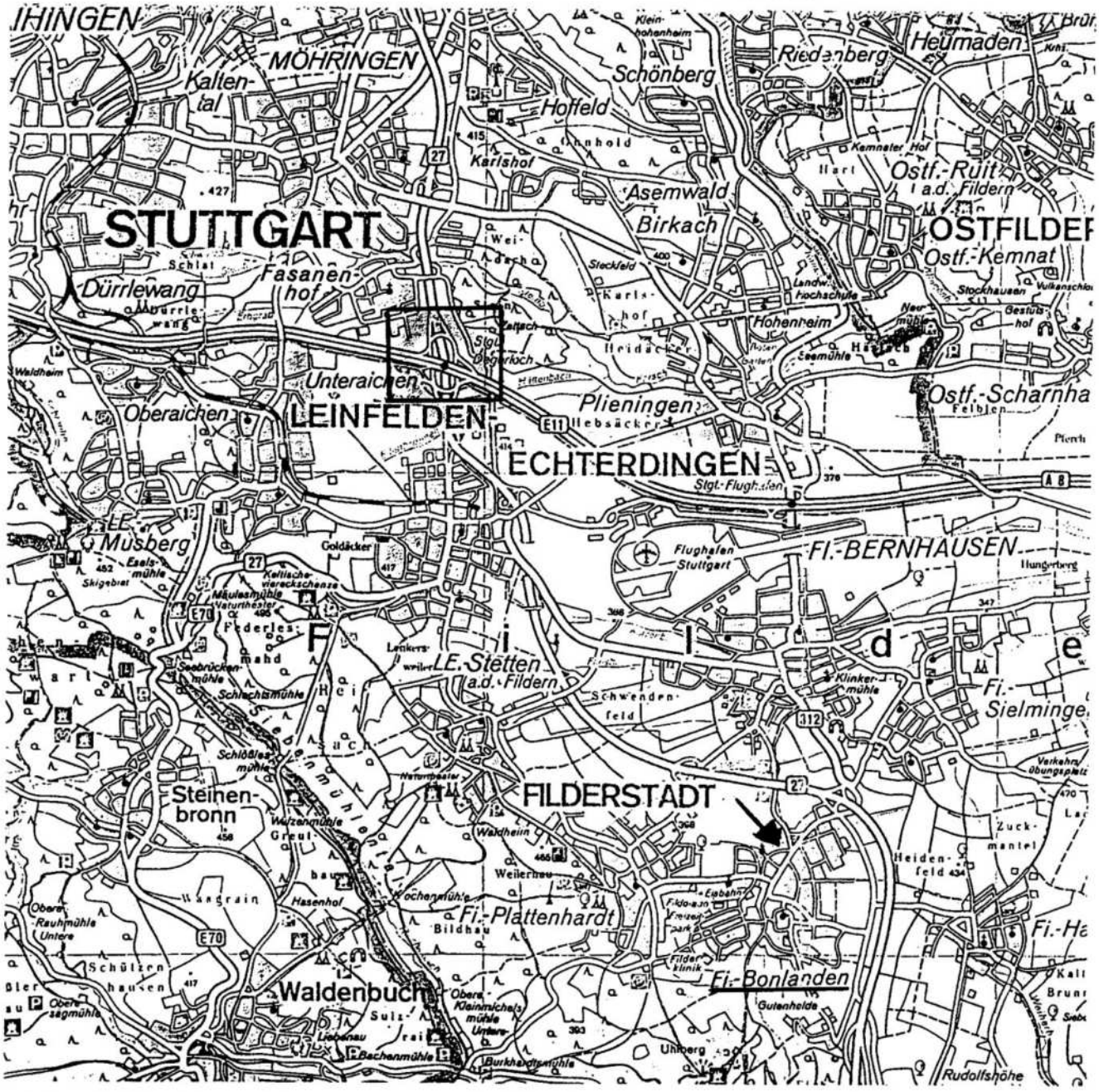
Für alle ortsunkundige Besucher hier ein paar Tips zur besseren Orientierung:

Auf der Autobahn A8/E11 Karlsruhe-München fährt man an der Ausfahrt Leinfelden Echterdingen raus. Die Ausfahrt mündet in das sogenannte 'Echterdinger Ei'. Hernach so lange auf dem 'Ei' (großer Kreisverkehr) weiterfahren, bis die Zufahrt zur B27 Richtung Tübingen, Reutlingen erscheint. Über die B27 weiter nach Filderstadt-Bonlanden. Die Abfahrt Bonlanden benutzen und Richtung Ortsmitte fahren. Vorbei an 'Radio Behr', dann die nächste Straße rechts. Direkt in dieser Straße befindet sich das Vereinsheim.

Diejenige, die sich für die öffentliche Verkehrsmittel entschieden haben, können vom Stuttgarter Hauptbahnhof aus die Buslinien 76+77 benützen. An der Bushaltestelle 'Industriegebiet Bonlanden' aussteigen. Unmittelbar neben der Bushaltestelle befindet der Radiohändler. Weitere Angaben siehe oben.

Einige Computer sind aufgebaut. Weitere können noch aufgestellt werden. Wer glaubt, daß seine Hard- bzw. Software was interessantes bietet, kann es mitbringen.
Der Unkostenbeitrag (Saalmiete) beträgt 5DM.

Wer noch weitere Informationen benötigt kann sich an den Initiator Herr Thomas Eberle Tel. 0711/777142 wenden.
Nun hoffe ich, daß jeder mit dem Kartenausschnitt zurecht kommt.



□ = Echterdinger Ei ➡ = Treffpunkt

NACHTRAG ZU DEN DEMOS

Im letzten Beitrag hatte ich vergessen zu welchen Bedingungen die Demos zu haben sind. Zwei Möglichkeiten biete ich an. Entweder es werden mir leere Disketten zugeschickt oder ich nehme welche von den meinen. Im letzteren Fall berechne ich pro Markendiskette 2.50DM. Ansonsten fallen jedem Besteller 2.50DM für die Verpackung bzw. Porto an.
USER deren Opus mit 2*40 Tracks-Laufwerke bestückt sind, schicken mir bitte formatierte Disketten.

Manfred Messerschmidt

Klaus Gürtler
Rudolf-Breitscheid-Str.46
O-6902 Jena-Lobeda

Hallo Spectrumfreunde !

Heute nun der letzte Teil zur Problematik Beta-Disk für Art-Studio. Während im letzten Teil die SAVE-Vorgänge beschrieben wurden, wollen wir uns heute allen Ladevorgängen widmen. Das Laden eines Bildfiles beginnt im Listing artbd2 ab der Zeile 1180. Hier wird als erstes das Unterprogramm DUMP aufgerufen. In diesem Unterprogramm wird der aktuelle Bildinhalt unter dem Namen sdmp.art (securitydump.artstudio) abgespeichert. Das geschieht automatisch ohne jegliches Zutun. Sollte man einmal vergessen haben, den aktuellen Arbeitsstand abzuspeichern, ehe man ein neues Bild lädt, so kann man später noch auf den File sdmp.art zurückgreifen. Aber Vorsicht ! Beim nächsten Laden wird wieder ein sdmp.art abgespeichert und der letzte sdmp.art wird gelöscht.

Das Unterprogramm DUMP beginnt ab Zeile 1500. Der weitere Ablauf ist ähnlich dem im letzten Teil beschriebenen SAVE-Vorgang. Als erstes wird Beta-Disk eingeschalten (Zeile 1500) und es wird überprüft, ob der File sdmp.art schon existiert (1530). Sollte sdmp.art schon vorhanden sein, so wird dieser File in den Zeilen 1620 bis 1660 gelöscht. Danach geht es bei der Marke SADUMP (1670) weiter, wo der Filename sdmp.art in die entsprechende Beta-Disk-Systemvariable übertragen wird (1670 bis 1690). Im Anschluß werden die Parameter für einen Bildspeichervorgang geholt (1700) und das eigentliche Speichern durchgeführt. In Zeile 1730 geht es mit RET wieder zurück zum Hauptladeprogramm.

Das Hauptladeprogramm ist für das Laden eines Bildfiles und für das Laden eines Fontfiles identisch. Die Unterscheidung wird nur durch die Bereitstellung unterschiedlicher Eingangsparameter durchgeführt. Beim Laden eines Bildfiles wird das Unterprogramm SCRPAR (Screenparameter) in Zeile 1200 und beim Laden eines Fontfiles das Unterprogramm FONPAR (Fontparameter) in Zeile 1230 aufgerufen. Ab Zeile 1250 (Marke LOAD) läuft das Programm für beide Ladevorgänge gemeinsam weiter.

Wie beim SAVE- Programm wird auch bei LOAD- Programm zunächst das Programm CAT aufgerufen (1250), wodurch der Diskettenkatalog auf dem Bildschirm angezeigt wird. In den Zeilen 1260 und 1270 wird der Befehl Pause 0 simuliert um den Katalog permanent am Bildschirm betrachten zu können. Danch wird das Unterprogramm INPUT aufgerufen, um den Namen des zu ladenden Files einzugeben. Dieses Unterprogramm wurde bereits im letzten Teil ausführlich beschrieben. Die folgenden Befehle sind ebenfalls analog dem SAVE-Befehl. Es wird überprüft, ob der Filename mit SPACE beginnt. Wenn ja wird der LOAD- Vorgang in Zeile 1340 abgebrochen. Bei Eingabe eines gültigen Filenamens geht es in Zeile 1330 mit dem Unterprogramm BDLOAD weiter. Das Unteprogramm BDLOAD besteht aus Beta- Disk-Funktionsaufrufen. In Zeile 2190 wird Beta-Disk eingeschaltet und in Zeile 2220 initialisiert. Danach (2250) wird der bei INPUT eingegebene Filename in die Beta-Disk-Systemvariablen übertragen und der Filetyp "C" für Code hinzugefügt. Als letztes werden noch in den Zeilen 2230 bis 2340 die Fileparameter geholt, und der eigentliche Ladevorgang durchgeführt. In Zeile 2350 geht es zurück zum Hauptladeprogram zur Zeile 1340, von wo aus es zu artbd1 zurückgeht.

Wer die Artikelfolge aufmerksam gelesen hat, wird sicher festgestellt haben, daß die zuletzt beschriebenen Befehle schon öfter im Artikel

vorkamen. Das zeigt uns, daß die Funktionsaufrufe zur Bedienung des Beta-Disk-Systems eigentlich immer wieder die gleichen sind, und wenn man sie einmal durchschaut hat, das Beta-Disk-System von Maschinencode aus ganz einfach zu bedienen ist.
Nun noch ein paar Worte zum MERGE- Befehl. Der Ablauf ist zunächst der gleiche wie beim LOAD-Befehl. Der File wird jedoch nicht in den Art-Studio-Bildspeicher (ab 24320) geladen, sondern in den Spectrumbildspeichr (ab 16384). Im Anschluß wird jedes Byte des Spectrumbildspeichers mit jedem Byte des Art-Studio-Bildspeichers ODER verknüpft und das Ergebnis im Art-Studio-Bildspeicher abgelegt.
So, das soll als Beschreibung erstmal reichen.

Hier noch einmal eine Aufzählung der Files, die auf Eurer Diskette sein müssen, damit Art-Studio für Beta-Disk ordentlich läuft :

Name	Typ	Sektoren	Listing Nr.	Kommentar
ARTBD.0	Basic	1	11	1. Teil des Ladeprogramms
artcls	Code	1	13 (12)	Anfangslöschen Bildspeicher
ARTBD.1	BASIC	1	20	2. Teil des Ladeprogramms
artbd	Code	134	siehe Zeile 70 in Listing 10	Euer konfigurierter und für Beta-Disk modifizierter Mc
ARTBD.2	Basic	1	17	residenter Basicteil
artbd1	Code	1	16	residenter Zusatz-Mc
artbd2	Code	2	19	nachladbarer Zusatz-Mc

Nun noch einige Hinweise zur Bedienung :

1. Bild speichern / Font speichern

- Filefenster öffnen
- SAVE Diskfile wählen
- es meldet sich BASIC mit OK
- GOTO 1 und ENTER eingeben
- es erscheint der Diskettenkatalog
- eventuell ENTER, um den Katalog zu scrollen
- nochmal ENTER
- Filename eingeben und ENTER

2. Bild laden / Font laden

- Filefenster öffnen
- LOAD Diskfile wählen
- es meldet sich BASIC mit OK
- GOTO 1 und ENTER eingeben
- es erscheint der Diskettenkatalog
- eventuell ENTER, um den Katalog zu scrollen
- nochmal ENTER
- Filename eingeben und ENTER

3. Bild mergen

- Filefenster öffnen
- MERGE Diskfile wählen
- es meldet sich BASIC mit OK
- GOTO 1 und ENTER eingeben
- es erscheint der Diskettenkatalog
- eventuell ENTER, um den Katalog zu scrollen
- nochmal ENTER
- Filename eingeben und ENTER

4. Diskettenkatalog anzeigen

- Filefenster öffnen
- SAVE Diskfile wählen
- es meldet sich BASIC mit OK
- GOTO 1 und ENTER eingeben
- es erscheint der Diskettenkatalog
- eventuell ENTER, um den Katalog zu scrollen
- nochmal ENTER
- INPUT-Fenster für Filenamen mit ENTER schließen

Hinweise :

1. Bei der Arbeit mit Art-Studio muß immer die Diskette im Laufwerk bleiben, von der Art-Studio geladen wurde. Ansonsten wird bei SAVE und LOAD der File artbd2 nicht gefunden.

2. Beim Abspeichern eines Bildfiles oder eines Fontfiles muß bei der Namenseinabe unbedingt darauf geachtet werden, daß ein neuer Name eingegeben wird. Es wird nicht geprüft, ob ein File schon existiert. Wird ein schon vorhandener Name eingegeben, wird der File auch unter diesem Namen abgespeichert. Das führt zu Verwirrung des TRDOS, wenn später einer der Files mit gleichem Namen irgendwie wieder benutzt werden soll.

Als letztes noch das listing des noch ausstehenden 2. Teil des Basicladeprogramms.

Soviel für heute. Tschüß und **immer ein Bit in Reserve**

Euer Klaus

Listing 20 :

```
100 CLEAR VAL "24159" : LET b=VAL "15363" :
    RANDOMIZE USR b : REM : LOAD "artbd" CODE
110 RANDOMIZE USR b : REM : LOAD "artbd1" CODE 24170
120 RANDOMIZE USR b : REM : LOAD "ARTBD.2"
```

Günther Marten Neue Straße 3 W - 2900 Oldenburg Telefon 0441 - 17976

DTP LEICHT GEMACHT 10 LETTERMAT FONTS

Heute geht es um die Lettermat-Fonts von Walter Sperl. Im Teil 5 von DTP LEICHT GEMACHT habe ich über das Arbeiten mit der Lettermat-Routine geschrieben. Auf dem Datenpack II von Walter Sperl stehen Euch insgesamt 46 (!) Fonts zur Verfügung. Diesmal zeige ich Euch Beispiele der Lettermat-Fonts 1 - 23. Eigenartigerweise sieht Font 7 und Font 8 genau gleich aus. Sollte mir vielleicht ein Fehler unterlaufen sein? Wie auch immer.... Ich wünsche Euch auch weiterhin viel Spaß mit DTP LEICHT GEMACHT!

1 Rundgot

2 Rundgot

Rundgot

4 Rundgot

Rundgot

6Hamm

7 Hammer

8 Hammer

9 Hammer

10 Ham

11 Ham

12BALLO

13 BALLOON

14 Fgot

15 Fgot

16Manug

17 Manugot

18 Casgot

19Oldengl

20 Oldenglish

21Zentenar

22Linoarnd

23 Linoarnd

Im kommenden Teil werden die Fonts 24 - 46 gezeigt. Günther Marten Oldenburg, 01. 06. 1992

Günther Marten Neue Straße 3 W - 2900 Oldenburg Telefon 0441 - 17976

DTP LEICHT GEMACHT 01 LETTERMAT FONTS 2

Heute zeige ich die momentan letzten (?) Lettermat-Fonts von W. Sperl. Folgendes sollte beachtet werden: Einige Lettermat-Fonts arbeiteten nur mit Großbuchstaben so z. B. Font 32 KEYBOARD und 34 SCANNER usw. Das bedeutet nach dem G(et) Aufruf muß als erstes ein Punkt und anschließend (z. B.: .a = A) der entsprechende Buchstabe eingeben werden. Ihr könnt natürlich die von Euch erstellten Lettermat-Screens auch auf die gesamte Breite einer Din A 4 Seite bringen. Mehr zu diesem Thema im nächsten Teil von DTP LG. Bis dahin wünsche ich Euch wie gewohnt viel Spaß mit DTP _ Im kommenden Teil geht es unter anderem um die Doppel-Fonts (z. B. FILM 2) von Walter Sperl.

Günther Marten Oldenburg, 23. 06. 1992

Günther Marten Neue Straße 3 W - 2900 Oldenburg Telefon 0441 - 17976

DTP LG 12 LETTERMAT 3 + DOPPELFONTS

LETTERMAT: Wie schon im Teil 11 (DTP LG) erwähnt, können mehrere Lettermat-Screens zusammengestellt werden. Somit kann die gesamte Breite einer DIN A4 Seite genutzt werden. Die oben gezeigte Überschrift besteht aus insgesamt 5 (!) Lettermat-Screens. Es empfielt sich, daß Rastermaß (DTP LG Teil 8) bzw. Schachbrettmuster für die Zusammenstellung zu nutzen. Bild 1 zeigt das erste Lettermat-Screen. **DOPPEL**

UND MEHRFACHFONTS: Es gibt nach meiner Information z. Zt. insgesamt 15 Doppelfonts bzw. Mehrfachfonts. Die Namen der Fonts: **Exout 2 • Bigtop 2 • Anthea • Film 2 • Lantern • Candle 5**

```
Text .Text1

Block:01


Fonts:
1:Oratorbold
2:Orator
3:t.film
4:b.film
5:
6:
7:
```

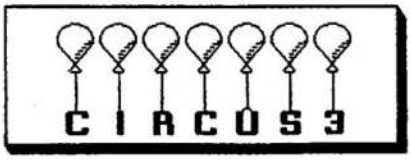
• Bottle 4 • Valentin 3 • Book 4 • Circus 3 • Skyline 2 • Backlite 3 • Chain 3 • Modern 3 • Spiral 2 • Folgende Files sollten nun in den Speicher von Wordmaster geladen werden: Typeliner!, z. B Rlight (3er Font), ein beliebiger Text und der Doppelfont FILM 2. **Start:** Mit "G"(et) und Enter etc. wird der Typeliner wie gewohnt aktiviert. Wir befinden uns nun im Typ-Modus. Der Font FILM 2 besteht aus zwei Teilen, den TOP (oben) bzw. den BOTTOM (unten) Teil.

```
>F
>sp 2
>large↓
E..IT.IS.NOT.A.TRICK...IT.IS.A.D
E..IT.IS.NOT.A.TRICK...IT.IS.A.D
>sp 3↓
>normal↓
```

Beide Teile müssen wie im DTP LG Teil 7 aufgerufen (Position 3 + 4 / Bild 2) werden. Mit Taste "E" geht es direkt in den Textmodus von Wordmaster. Nun sollten die auf Bild 3 gezeigten COMMANDOZEILEN (DTP LG Teil 1) eingegeben

```
>sp 2
>large↓
E..IT.IS.NOT.A
E..IT.IS.NOT.A
>sp 3↓
>normal↓
```

werden. Zu Beginn wird der Befehl **>sp 2** und **>large** eingegeben. Anschließend folgt der eigentliche Filmfont-Text. Bitte beachtet hier unbedingt die Ziffern (CONTROL CHARACTERS / DTP LG Teil 2) 3 und 4.



Auf Bild 4 sind die Control Characters (Ziffern 3 + 4) sehr gut zu erkennen. Die Ziffern richten sich natürlich nach der Eingabe (Bild 2) im Typ-Modus. Nachdem der Text eingegeben wurde geht es mit den drei Commandozeilen **>sp 3, >normal** und **>F** weiter. **Hinweis:** Es gibt neben den Doppelfonts auch Fonts die aus mehr als zwei Teilen bestehen. Ein gutes Beispiel (Bild 5) ist der dreiteilige Font Circus 3. Dreiteilige Fonts haben neben dem TOP und BOTTOM noch ein MIDDLE-Teil. Dieser Teil wird natürlich zwischen (Bild 6) dem TOP und

```
Text .Text1

Block:01

>fill
Fonts:
1:Oratorbold
2:Orator
3:t.film
4:b.film
5:t.circus
6:m.circus
7:b.circus
```

BOTTOM-Teil plaziert. Zu jedem Font besteht im allgemeinen ein kleines Demo. Dieses Demo zeigt ein Beispiel wie mit dem Font gearbeitet werden kann. Bild 7 zeigt mein Demo (CIRCUS

```
>sp 2
>large↓
        AAAAAAAA↓
        AAAAAAAA↓
        CIRCUS3↓
>sp 3↓
>normal↓
```

3) für Bild 5. In den ersten beiden Zeilen (TOP + MIDDLE) muß ein **A** eingegeben werden. Erst die dritte Zeile dient dem Text. **• • ENDE • •** Im kommenden Teil geht es mit den Doppelfonts von Walter Sperl weiter. Bis dahin wünsche ich Euch noch viel Spaß mit DTP LG Teil 12. •

Günther Marten 24. 06. 92

IT IS NOT A TRICK IT IS A DOUBLEFONT BY SPERL

Fünf Möglichkeiten ein MC-Programm auseinanderzunehmen.

1) Auffinden von SCREEN$ mittels "SuchSCREEN$"
2) " " Zeichensätzen mittels "Calligr.35"
3) " " Text mittels "CAT",Codeleser
4) " " MC mittels "CAT" und eingebautem Dissassembler
5) " " Teilroutinen innerhalb eines größeren CODEteils

Maschinencode kann natürlich mit jedem Dissassembler angesehen werden, doch zeigt dieser bei Text, Zeichensätzen und SCREEN$ irrige Werte, deshalb ist es vorteilhaft, diese gesondert zu betrachten.Text kann man auch in Tasword II (Text-o-Mat) einladen und dort lesen bzw. verändern, Zeichensätze und SCREEN$ findet man aber nicht.

1) Wie findet man SCREEN$ in Maschinencode?
Mit dem Programm "Such SCREEN$": Hier kann Maschinencode bis zu 40535 bytes Länge eingeladen werden.Eine schnelle Maschinenroutine ("trans") verschiebt jeweils 6144 bytes auf den Bildschirm, d.i. ein SCREEN$ ohne Attribute, die bei der Suche nur stören. Abgespeichert werden dann 6912 bytes.

Die Suche beginnt bei 24999 oder der eingegebenen Zahl.

Cursor links	verschiebt das Bild	um 1 byte	nach links	(+1)
rechts	"	" 1	rechts	(-1)
oben	"	" 1 Zeile	nach oben	(+32)
unten	"	" 1 "	unten	(-32)
> , <	"	" 1/3 SCREEN$	oben	(+2048)

links oben wird jeweils der Speicherplatz (1.byte) angezeigt.

> q < führt ins Menue zurück
> s < speichert das Bild (SAVE SCREEN$)

Wenn in einem Maschinencode 1/3 oder 2/3 SCREEN$ eingebaut sind, das kommt ja vor, wird das Bild von den folgenden bytes,die dann für Attribute gehalten werden, unkenntlich. In diesem Falle kann man jeweils 2048 bzw. 4096 bytes abspeichern (Zeile 16). Die Farbattribute müssen denn allerdings gesucht,getrennt abgespeichert und später wieder zugeladen werden (CODE 22528).

2) Wie findet man Zeichensätze in Maschinencode?
In vielen Maschinenprogrammen sind eigene Zeichensätze eingebaut manche für 64 Zeichen pro Zeile oder andere Werte. Man kann sie folgendermaßen auffinden:
Im Programm "Calligr.35": BREAK im Hauptmenue: LOAD*i;"NAME" CODE, wenn seine Startaddresse höher als 38582 ist. Wenn sie niedriger ist, dann CODE 38582.
Wenn der MC sehr lang ist, dann bei Adresse 35582 teilen und den zweiten Teil zuerst laden. Er enthält oft den Zeichensatz. Im Fonteditor 9) finden wir nun den Zeichensatz mit den Cursortasten und mit der CHARS-HI und CHARS-LO Wahl. Wir können ihn nun ändern und abspeichern. Siehe 3) SAVE und CHARS-LO Eingabe.
Ist der Zeichensatz im ersten Codeteil oder der Code wurde auf 38528 anstatt seiner richtigen Adresse geladen, dann müssen wir seine Adresse neu berechnen: Adresse im Editor * Orginaladresse / 38582. Wenn man aber nur den Zeichensatz abspeichern will ist das nicht notwendig.

3) In meinem "CAT" Programm habe ich mir einen Codeleser eingebaut, der Text auf verschiedene Weise finden, ausdrucken und ändern kann.

4)Ebenso kann ich einen Dissassembler zuladen und den CODE damit betrachten.

5) Eine Routine, die ich gerne aus einem größeren CODE- Teil herauslösen möchte und von der ich die Einsprungadresse kenne, suche ich nach dem nächsten 201 (RET) ab und speichere sie dann bis zu diesem ab. Man kann das direkt aus dem Programm heraus

machen: FOR x= Startadr.TO Startadr.+ etwa 100: PRINT x, PEEK x: NEXT x

Manchmal gelingt es gleich, manchmal erst bei der zweiten 201. Natürlich gibt es auch andere Möglichkeiten,wie eine Teilroutine endet und wenn sie länger als etwa 100 bytes ist, werde ich das Ende wohl nicht mehr auffinden können.Wenn man Platz hat kann man auch einige hundert bytes mit abspeichern, die an sich gar nicht mehr dazugehören.

H.Hartig, Buchloe